

Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDK Aebubu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris

Atika Aria Putri^{1*}, Theresia Asruni T Asmir², Safitri Rahmad³, Muhamad Epi Rusdin⁴

^{1,2,3,4} Universitas Muhammadiyah Maumere, Jl. Sudirman No. Kelurahan, Waioti, Kec. Alok Tim., Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur, Indonesia.

E-mail: atikaariaputri@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7412>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 15 Jul 2026

Revised: 21 Jul 2026

Accepted: 27 Jul 2026

Kata Kunci:

Gamifikasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran Bahasa Inggris, SDK Aebubu.

Keywords:

Gamification, Learning Motivation, English Learning, SDK Aebubu.

ABSTRACT

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *Asking and Giving Direction* di SDK Aebubu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Inggris secara lebih efektif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari kepala sekolah, guru, dan siswa kelas VI SDK Aebubu. Data dikumpulkan melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen, dengan indikator motivasi belajar yang diukur meliputi perhatian dan minat, ketekunan dan persiapan, partisipasi dan keaktifan, usaha dan kemandirian, tujuan dan harapan, serta emosi dan sikap positif terhadap belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi melalui pemberian poin, papan peringkat, tantangan membaca naskah, dan reward sederhana mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa menjadi lebih aktif, percaya diri, antusias, serta menunjukkan emosi positif dalam mengikuti pembelajaran. Pembahasan mengungkap bahwa gamifikasi tidak hanya menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tetapi juga mendorong siswa untuk lebih tekun, berpartisipasi aktif, berusaha mandiri, serta memiliki tujuan dan harapan dalam belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan strategi pembelajaran inovatif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan, serta sikap positif siswa dalam pembelajaran Bahasa Inggris di sekolah dasar.

The purpose of this study is to determine how the application of gamification in English language learning using the Asking and Giving Direction method at SDK Aebubu can increase student motivation while developing their ability to use English more effectively. This study uses a qualitative method with a case study approach. The research subjects consisted of the principal, teachers, and sixth-grade students at SDK Aebubu. Data were collected through interviews, observations, and document analysis, with learning motivation indicators measured including attention and interest, perseverance and preparation, participation and activity, effort and independence, goals and expectations, as well as positive emotions and attitudes towards learning. The results showed that the application of gamification through the provision of points, leaderboards, reading challenges, and simple rewards was able to increase student learning motivation. Students became more active, confident, enthusiastic, and showed positive emotions in participating in learning. The discussion reveals that gamification not only creates a fun learning atmosphere but also encourages students to be more persistent, actively participate, strive for independence, and have goals and expectations in learning. Thus, it can be concluded that gamification is an effective innovative learning strategy to increase student learning motivation, engagement, and positive attitudes in English language learning..



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Atika Aria Putri, et al. (2026), Penerapan Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VI SDK Aebubu dalam Pembelajaran Bahasa Inggris, 5(1). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v5i1.7412>

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara formal dan nonformal dalam memberikan ilmu pengetahuan terhadap siswa. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan interaksi antara guru dan siswa, pembelajaran adalah cara pendidik menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan kata lain pembelajaran ini merupakan kegiatan bagaimana pendidik bisa membantu siswa menerima pembelajaran dengan baik, dalam (Badryatusyahryah & Winarsih, 2022). Pendidik merupakan suatu bidang yang selalu berkembang dan beradaptasi dengan perkembangan zaman. Dalam usaha meningkatkan pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas, para guru dan pengembang kurikulum terus menerus mencari cara yang efektif dan inovatif. Salah satu teknik yang paling populer yaitu penggunaan teknik gamifikasi dalam suatu pembelajaran.

Pendidikan saat ini, masih saja ditemukan sistem pembelajaran cenderung bersifat monoton dan membosankan (Khoiruna, 2022). Dampak negatif dari pembelajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa, yang dapat mengakibatkan kejenuhan, kebosanan, dan penurunan minat belajar (Susanti & Al, 2024). SDK Aebubu terletak di Desa Aebubu, Kecamatan Paga, Kabupaten Sikka Nusa Tenggara Timur, permasalahan yang ada di SDK 113 Aebubu dengan model pembelajaran yang sama cenderung bersifat monoton dan membosankan sehingga motivasi belajar peserta didik menjadi menurun.

Salah satu inovasi yang berkembang pesat di bidang pendidikan adalah penerapan model pembelajaran Gamification. Gamification atau gamifikasi dapat dikatakan sebagai penggunaan elemen-elemen permainan dalam proses pembelajaran. Gamification sesungguhnya merupakan penerapan suatu bagian dalam sebuah game yang berhubungan dengan bidang ilmu lainnya (non game) seperti poin, leaderboard, dan sejenisnya. Gamification merupakan model pembelajaran yang menerapkan sistem penghargaan sebagai dasarnya, bersifat interaktif, keterlibatan, dan pemberian umpan balik dari sebuah permainan yang menjadi komponen dari Gamification itu sendiri (Irawan, 2025).

Gamifikasi Menurut memiliki kelebihan-kelebihan yang tentunya akan sangat bagus bila digunakan pada strategi pembelajaran sebagai berikut (Ananda, 2024); 1) Motivasi dan keterlibatan, 2). Membantu siswa fokus pada pencapaian tujuan, 3). Pembelajaran yang lebih menyenangkan dan meningkatkan retensi informasi. 4). Mendorong partisipasi aktif dan usaha untuk mencapai hasil terbaik. 5). Analisis data dan pengambilan keputusan. 6). Dapat diterapkan dalam berbagai konteks, termasuk pendidikan, bisnis, kesehatan, dan lainnya.

Gamifikasi dalam pembelajaran mandiri merupakan salah satu pendekatan atau metode yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena dapat memberikan dampak positif, yaitu meningkatkan motivasi, ketakutan, aktivitas, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Martdana & Atno, 2025).

Dengan menggunakan metode pembelajaran yang tidak tepat membuat peserta didik kehilangan motivasi belajarnya. Sehingga guru harus bisa mempertahankan bahkan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Maka dari itu guru dituntut untuk bisa menggunakan berbagai macam metode dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dan pembentukan karakter dari seorang guru terhadap peserta didik yang di ajarkannya, hal ini bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang lebih optimal dan berjalan dengan baik. Proses belajar mengajar sangat penting dalam menentukan keberhasilan belajar peserta didik. Pembelajaran yang dapat menstimulasi hasil pembelajaran peserta didik dapat dikatakan pembelajaran yang efektif, salah satunya seperti penerapan pembelajaran berbasis sistem gamifikasi, dimana pembelajaran di kemas kedalam permainan yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keinginan belajar peserta didik.

Menurut (Khotimah, 2024), yang berjudul Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar dengan Hasil penelitian Penerapan metode gamifikasi sangat efektif dan tepat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, karena dalam penerapan gamifikasi siswa dituntut untuk aktif ketika proses pembelajaran berlangsung dan juga penyajian materi yang interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode *Asking and Giving Direction* di SDK Aebubu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus mengembangkan kemampuan mereka dalam menggunakan bahasa Inggris secara lebih efektif.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian ini dilaksanakan di Desa Aebubu pada bulan Agustus sampai dengan September 2025, Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SDK Aebubu berjumlah 4 orang yang terdiri dari Kepala Sekolah, Guru dan Siswa yang telah mengimplementasikan pembelajaran bahasa Inggris berbasis gamifikasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Lembar wawancara dan lembar observasi. Lembar wawancara terdiri dari beberapa pertanyaan, Dan lembar observasi terdiri dari pertanyaan/ Pernyataan. Adapun beberapa indikator yang dipakai untuk mengukur motivasi adalah sebagai berikut; 1). Perhatian dan minat, 2). Ketekunan dan persiapan belajar, 3). Partisipasi dan keaktifan, 4). Usaha dan kemandirian, 5). Tujuan dan harapan 6). Emosi dan sikap positif terhadap belajar. Data penelitian diperoleh melalui wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi reduksi data dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kelas VI SDK Aebubu, Desa Aebubu, Kecamatan Paga, Kabupaten Sikka, mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Melalui penerapan elemen permainan seperti pemberian poin, papan peringkat (leaderboard) manual di papan tulis, tantangan membaca naskah, serta reward sederhana berupa permen, siswa tampak lebih aktif, percaya diri, dan bersemangat mengikuti pembelajaran, khususnya pada materi *Asking and Giving Direction* dapat dilihat pada gambar di bawah ini;



Perhatian dan Minat

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) " Saya melihat adanya peningkatan, perhatian dan minat siswa, karna mereka merasa belajar Bahasa Inggris menjadi lebih menyenangkan dan tidak monoton," Sedangkan Menurut Ibu Anastasiya Roe " Dengan gamifikasi, saya lebih mudah menarik perhatian siswa, terutama melalui permainan, poin, atau penghargaan," Begitupun menurut siswa Rendiasyah " Saya merasa senang ketika belajar Bahasa Inggris menggunakan permainan atau gamifikasi. Permainan membuat proses belajar menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga saya lebih termotivasi untuk belajar," dan Menurut siswa Maria Aprilia " saya lebih tertarik karena belajar jadi seru dan tidak membosankan."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa.

Ketekunan dan Persiapan

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) " siswa terlihat lebih tekun dan siap mengikuti pelajaran, karena mereka menunggu tantangan atau aktivitas baru dari guru," Menurut Ibu Anastasiya Roe " Siswa menjadi lebih tekun, bahkan mereka mempersiapkan diri sebelum pelajaran dimulai karena tidak ingin ketinggalan," Begitupun menurut siswa Rendiasyah " saya tetap berusaha menyelesaikan tugas meskipun sulit. Contohnya, ketika saya diberikan tugas untuk membuat presentasi tentang topik yang kompleks, saya tidak menyerah meskipun saya merasa kesulitan. Saya mencari referensi tambahan, bertanya kepada guru atau teman, dan berusaha memahami materi dengan baik sehingga saya dapat menyelesaikan tugas dengan baik," dan Menurut siswa Maria Aprilia " saya jadi lebih rajin dan mempersiapkan diri supaya bisa ikut tantangan dengan baik."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan ketekunan dan persiapan belajar siswa.

Partisipasi dan Keaktifan

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) "Gamifikasi membuat siswa lebih berani untuk berpartisipasi, baik secara individu maupun kelompok," Menurut Ibu Anastasiya Roe "Partisipasi siswa meningkat, hampir semua ingin mencoba menjawab atau mengikuti permainan," Begitupun menurut siswa Rendiasyah "saya mau ikut serta dalam kegiatan kelompok atau tantangan membaca naskah. Saya merasa bahwa kegiatan kelompok dapat membantu saya meningkatkan kemampuan kerja sama dan komunikasi dengan teman-teman. Tantangan membaca naskah juga dapat membantu saya meningkatkan kemampuan membaca dan memahami teks dengan lebih baik," dan Menurut siswa Maria Aprilia "saya lebih aktif karena ingin mendapat poin dan merasa lebih berani untuk mencoba."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar siswa.

Usaha dan Kemandirian

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) "Siswa menunjukkan usaha lebih keras dalam menyelesaikan tugas, bahkan ada yang belajar mandiri di luar jam pelajaran," Menurut Ibu Anastasiya Roe "Saya melihat banyak siswa berusaha mencari jawaban sendiri dan tidak cepat menyerah saat menghadapi tantangan," Begitupun menurut siswa Rendiasyah "saya mencoba belajar kembali di rumah untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di kelas. Saya akan mempelajari materi yang diberikan oleh guru, mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, dan berlatih menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin akan diberikan oleh guru. Dengan demikian, saya merasa lebih siap dan percaya diri untuk menghadapi tantangan di kelas," dan Menurut siswa Maria Aprilia "Saya berusaha sendiri dulu untuk menyelesaikan, dan kalau sulit baru bertanya ke teman atau guru."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan usaha dan kemandirian belajar siswa.

Tujuan dan Harapan

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) "Harapan saya, gamifikasi dapat menjadi metode pembelajaran berkelanjutan yang membantu siswa lebih percaya diri menggunakan Bahasa Inggris," Menurut Ibu Anastasiya Roe "Tujuan saya adalah membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa," Begitupun menurut siswa Rendiasyah "saya ingin menjadi juara di papan peringkat. Saya merasa bahwa menjadi juara dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar lebih giat dan meningkatkan kemampuan saya dalam Bahasa Inggris. Selain itu, saya juga ingin menunjukkan kemampuan saya kepada teman-teman dan guru bahwa saya dapat mencapai tujuan saya," dan Menurut siswa Maria Aprilia "Saya berharap bisa lebih mudah mengerti materi dan semakin lancar berbahasa Inggris."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan tujuan dan harapan belajar siswa.

Emosi dan Sikap Positif Terhadap Belajar

Menurut Kepala sekolah (Ibu Elisabet Luruk Klau) "Saya melihat perubahan yang positif; siswa lebih antusias, ceria, dan termotivasi saat belajar," Menurut Ibu Anastasiya Roe "Siswa tampak lebih senang, bersemangat, dan menunjukkan sikap positif ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi," Begitupun menurut siswa Rendiasyah "Saya merasa sangat senang dan bersemangat saat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris dengan cara gamifikasi. Gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga saya tidak merasa bosan atau jenuh. Saya juga merasa bahwa gamifikasi membantu saya untuk lebih memahami materi dengan lebih baik," dan Menurut siswa Maria Aprilia "Saya merasa senang, bersemangat, dan lebih percaya diri untuk belajar."

Dari hasil wawancara Kepala Sekolah, Guru dan Siswa sama-sama menegaskan bahwa pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan emosi dan sikap positif terhadap belajar siswa.

Pembahasan

Perhatian dan Minat

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris mampu meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Siswa menjadi lebih antusias dan fokus karena pembelajaran dikemas dengan cara yang menyenangkan dan tidak monoton. Gamifikasi seperti permainan, poin, dan penghargaan efektif menarik perhatian siswa sehingga mereka lebih bersemangat

mengikuti pembelajaran. Siswa yang merasa senang, termotivasi, dan lebih tertarik karena proses belajar menjadi interaktif, menantang, serta menghadirkan suasana belajar yang seru dan tidak membosankan.

Temuan ini menunjukkan bahwa gamifikasi mendorong keterlibatan aktif peserta didik dengan meningkatkan rasa ingin tahu dan mempengaruhi minat belajar (Korompot, 2020).

Ketekunan dan Persiapan

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan ketekunan dan persiapan belajar siswa. Siswa terlihat lebih tekun karena mereka menunggu tantangan atau aktivitas baru dari guru. Ini menunjukkan bahwa elemen gamifikasi seperti tantangan memicu siswa untuk terus berusaha. Siswa juga mempersiapkan diri sebelum pelajaran karena tidak ingin ketinggalan. walaupun tugas yang diberikan oleh guru sulit, siswa tidak menyerah; mencari referensi tambahan dan bertanya kepada guru dan teman, dan berusaha memahami materi agar tugas bisa selesai dengan baik. Siswa menjadi lebih rajin dan mempersiapkan diri menekankan bahwa gamifikasi dapat supaya bisa ikut tantangan dengan baik.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama meningkatkan partisipasi dan minat belajar, serta menyediakan tantangan yang meningkatkan kualitas materi pembelajaran (Syaifuddin, 2024).

Partisipasi dan Keaktifan

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar siswa. Elemen gamifikasi seperti poin, tantangan, dan permainan membuat siswa termotivasi untuk ikut aktif karena adanya reward (poin) dan kompetisi baik dengan diri sendiri maupun dengan teman. Ini mendorong rasa ingin tampil dan ikut dalam aktivitas kelas. Keberanian dan Interaksi Sosial Keterlibatan dalam kerja kelompok, diskusi, tantangan membaca, memberi siswa ruang untuk berbicara, berinteraksi, dan saling membantu. Rasa takut salah atau malu mungkin berkurang karena aktivitas yang lebih santai/berbasis permainan. Engagement Emosional dan Perhatian Gamifikasi membuat suasana kelas lebih menarik, menyenangkan, yang menimbulkan aspek emosi positif (semangat, antusias) sehingga siswa lebih “hidup” dalam pembelajaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama menunjukkan bahwa partisipasi siswa yang menggunakan model gamifikasi lebih tinggi dibanding kelas dengan pembelajaran konvensional (Mulyadiprana, 2022).

Usaha dan Kemandirian

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan usaha dan kemandiriannya. Siswa menunjukkan usaha lebih keras dalam menyelesaikan tugas, bahkan ada yang belajar mandiri di luar jam pelajaran. Siswa berusaha mencari jawaban sendiri dan tidak cepat menyerah saat menghadapi tantangan. Siswa dapat mencoba belajar kembali di rumah untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan di kelas, mempelajari materi sebelumnya, mengerjakan tugas-tugas, serta berlatih menjawab pertanyaan yang mungkin muncul. Siswa berusaha sendiri terlebih dahulu sebelum bertanya kepada teman atau guru bila menemui kesulitan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan *engagement* dan motivasi intrinsik siswa, yang biasanya berkorelasi dengan usaha tambahan dan inisiatif belajar mandiri (Syaifuddin, 2024).

Tujuan dan Harapan

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan tujuan dan harapan. Gamifikasi dapat menjadi metode pembelajaran berkelanjutan yang membantu siswa lebih percaya diri menggunakan Bahasa Inggris. Membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan bermakna, sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Siswa ingin menjadi juara di papan peringkat. Siswa merasa bahwa menjadi juara dapat meningkatkan motivasi saya untuk belajar lebih giat dan meningkatkan kemampuan siswa dalam Bahasa Inggris.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama menunjukkan bahwa penggunaan elemen gamifikasi seperti scoreboard, poin, badge, reward membuat siswa lebih berani berbicara dalam Bahasa Inggris, dan meningkatkan rasa percaya diri mereka (Riekstiņa, 2020).

Emosi dan Sikap Positif Terhadap Belajar

Pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Gamifikasi dapat meningkatkan emosi dan sikap positif terhadap belajar. Siswa lebih antusias, ceria, dan termotivasi saat belajar. Siswa tampil lebih senang, bersemangat, dan menunjukkan sikap positif ketika pembelajaran menggunakan gamifikasi. Siswa

sangat senang dan bersemangat saat mengikuti pelajaran Bahasa Inggris dengan cara gamifikasi. Gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, sehingga ia tidak merasa bosan atau jenuh, dan merasa bahwa gamifikasi membantu memahami materi lebih baik. Siswa merasa senang, bersemangat, dan lebih percaya diri untuk belajar.

Temuan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang sama-sama menunjukkan bahwa gamifikasi meningkatkan motivasi siswa, didukung oleh data observasi dan wawancara bahwa suasana kelas menjadi lebih “hidup”, siswa terlihat senang, lebih aktif, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran (Dian Inayati, 2023).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Bahasa Inggris dengan metode Asking and Giving Direction di kelas VI SDK Aebubu, dapat disimpulkan bahwa penerapan gamifikasi secara signifikan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa melalui berbagai aspek. Gamifikasi terbukti mampu menarik perhatian dan minat siswa dengan menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Siswa juga menunjukkan ketekunan dan persiapan yang lebih baik, karena adanya tantangan dan reward yang mendorong mereka untuk belajar lebih rajin dan tidak mudah menyerah. Selain itu, partisipasi dan keaktifan siswa meningkat, di mana mereka lebih berani untuk berinteraksi, berkomunikasi, dan ikut serta dalam kegiatan kelompok maupun individu. Dari sisi usaha dan kemandirian, siswa terdorong untuk belajar secara mandiri, berinisiatif mencari solusi sendiri, serta berlatih di luar jam pelajaran. Lebih jauh, gamifikasi juga memperkuat tujuan dan harapan siswa, baik dalam meningkatkan rasa percaya diri menggunakan Bahasa Inggris maupun dalam meraih prestasi melalui kompetisi yang sehat. Tidak hanya itu, penerapan gamifikasi memberikan dampak positif pada emosi dan sikap siswa, yang terlihat lebih antusias, ceria, percaya diri, serta menunjukkan sikap positif terhadap belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi gamifikasi efektif sebagai metode pembelajaran inovatif yang tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga membangun sikap, keterampilan, dan suasana belajar yang lebih bermakna bagi siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru dapat terus menerapkan dan mengembangkan pembelajaran berbasis gamifikasi karena terbukti mampu meningkatkan motivasi, partisipasi, serta sikap positif siswa dalam belajar Bahasa Inggris. Sekolah juga diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan fasilitas dan media pembelajaran yang memadai sehingga penerapan gamifikasi dapat berjalan lebih efektif. Bagi siswa, diharapkan mereka mampu memanfaatkan metode ini untuk meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri dalam menggunakan Bahasa Inggris. Sementara itu, bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian dengan jumlah subjek yang lebih besar dan beragam serta mengombinasikan metode kualitatif dan kuantitatif agar diperoleh data yang lebih komprehensif mengenai pengaruh gamifikasi terhadap motivasi maupun hasil belajar siswa.

REFERENSI

- Ananda, N. P. (2024). Using gamification in education: Strategies and impact Nabilla. *Hipkin Journal of Educational Research*, 1(1), 1–12. <https://doi.org/10.64014/hipkin-jer.v1i1.7a>
- Badryatusyahryah, B., & Winarsih, M. (2022). *PENERAPAN GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN FISIKA : SUATU STUDI LITERATUR SISTEMATIS*. 07(02), 283–301.
- Dian Inayati. (2023). Improving Students' Motivation in Learning English through Gamification. *Jurnal Pendidikan Bahasa Inggris Undiksha*, 11(1), 1–9. <https://doi.org/10.23887/jpbi.v11i1.63332>
- Irawan, I. P. A. U. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Gamification Berbantuan Quizizz dalam Pembelajaran Menulis Kalimat Efektif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 984–994.
- Khoiruna, I. (2022). STRATEGI PEMBELAJARAN EKSPOSITORI PADA PELAJARAN SKI Dedi. *Jurnal.Kajian.Islam.&.Pendidikan*, 2, 92–97.
- Khotimah, K. (2024). Gamification: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(1), 69–76. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v3i1.2713>
- Korompot, S. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *JAMBURA Guidance and Counseling Journal*, 1(1), 40–48. <https://doi.org/10.37411/jgcj.v1i1.136>
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi*

- Pendidikan*, 4(2), 327–335. <https://doi.org/10.56916/ejip.v4i2.1148>
- Mulyadiprana, A. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Gamification Terhadap Partisipasi Siswa Kelas Vi Sekolah Dasar. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 4(3), 150. <https://doi.org/10.20527/pn.v4i3.6287>
- Riekstiņa, L. (2020). *Proceedings of Scientific Papers Rakstu krājums*.
- Susanti, S., & Al. (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal*, 2(2), 86–93.
- Syaifuddin, A. (2024). Gamification Developments in Education. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14(2), 177–186. <https://doi.org/10.24246/j.js.2024.v14.i2.p177-186>